



The World

Zelenhgorn - Land of the Blue Moon is the name of a continent, surrounded by water, on an alien world with wild nature, strange creatures, ancient cities and dark, mystical secrets. Whether other continents exist beyond these oceans is not known. The vegetation, points of the compass, the length of the year and seasons are the same as ours. In the sky, you see a sun similar to ours and a moon that is both larger and bluer than our own. The history of this land is long, complex and sophisticated.

In this first episode of the dazzling cinematic fantasy game, you will encounter the superstitious world of Zelenhgorn in the shape of Arrikk Vaheirr. As this epic story begins you, as Arrikk, awaken after having a bizarre dream and discover that a gigantic ship has run aground in the bay that borders on your garden. From where does this strange ship come from and why has it suddenly turned up? Is this phenomena the result of unknown creatures' magical powers, or

the long forgotten technology of some long lost civilisation? The ship is, on the face of it, empty.

To find the clues, you must start to seek answers from among your own people, who wish to have nothing to do with you. This will not prove to be an easy task. In order to conquer ignorance, viciousness and the terrible guards of the town elders, you will need to make use of every bit of cunning and talent as you can muster. When you succeed, a magnificent adventure awaits you - the experience of the mystical continent of Zelenhgorn...

Die Welt

Zelenhgorm - Land des blauen Mondes – ist der Name eines meerumschlungenen Kontinents auf einer fremden Welt mit ungebändigter Natur, seltsamen Geschöpfen, uralten Städten und dunklen, mystischen Geheimnissen. Ob es jenseits der Ozeane noch andere Kontinente gibt, ist unbekannt. Die Pflanzenwelt, die Himmelsrichtungen, die Länge des Jahres und die Jahreszeiten entsprechen den unseren. Am Himmel sehen Sie eine Sonne, die der irdischen ähnlich ist, und einen Mond, der größer und bläulicher ist. Das Land hat eine lange, komplexe und vielfältige Geschichte.

In dieser ersten Episode des faszinierenden filmischen Fantasyspiels begegnen Sie der abergläubischen Welt von Zelenhgorm in der Gestalt Arrikk Vaheirrs. Am Anfang der epischen Erzählung erwachen Sie als Arrikk nach einem bizarren Traum, um nun zu entdecken, dass ein gigantisches Schiff in der Bucht gestrandet ist, die an Ihren Garten grenzt. Woher kommt dieses seltsame Schiff, und warum ist es plötzlich aufgetaucht? Beruht das Phänomen auf der magischen Kraft unbekannter Kreaturen, oder geht es auf die längst vergessene Technologie einer versunkenen Zivilisation zurück? Das Schiff scheint zunächst einmal leer zu sein.

Um der Sache nachzugehen, müssen Sie in Ihrem eigenen Volk, das nichts mit Ihnen zu tun haben will, nach Antworten suchen – eine Aufgabe, die sich als recht schwierig erweisen wird. Um Ignoranz und Gemeinheit sowie die fürchterlichen Wächter der Ältesten zu überwinden, brauchen Sie jede List und alles Talent, das Sie aufbringen können. Wenn Sie Erfolg haben, erwartet Sie ein großartiges Abenteuer – die Erkundung des mystischen Kontinents Zelenhgorm ...

El mundo

Zelenhgorm, Tierra de la Luna Azul, es el nombre de un continente, rodeado de agua, ubicado en un mundo remoto con una naturaleza salvaje, criaturas extrañas, antiguas ciudades y místicos secretos todavía por desvelar. No se tiene conocimiento de si existen otros continentes más allá de los océanos que lo rodean. La vegetación, los puntos cardinales, la duración de los años y las estaciones son los mismos que los nuestros. En el cielo, el sol es parecido al nuestro y la luna es mayor y de un color azul mucho más intenso que la nuestra. La historia de esta tierra es larga, compleja y enrevesada.

En este primer episodio del trepidante juego de fantasía cinematográfica, te enfrentarás a las supersticiones del mundo de Zelenhgorm bajo la identidad de Arrikk Vaheirr. Esta aventura épica empieza cuando tú, es decir Arrikk, despiertas de una noche cargada de sueños inquietantes y descubres que un navío gigantesco se ha encallado en la bahía que bordea tu jardín. ¿De dónde viene este barco tan extraño y por qué ha aparecido aquí de repente? ¿Acaso este fenómeno se debe a los poderes mágicos de criaturas desconocidas, o es un vestigio de la tecnología de una civilización perdida? Aparentemente, el barco está vacío.

Para hallar la solución, primero deberás buscar respuestas entre tu propia gente, que no querrá saber nada de ti. No será una tarea fácil. Para vencer la ignorancia, la maldad y a los temibles guardas de los patriarcas del pueblo, deberás poner en práctica toda la astucia y las habilidades de que seas capaz. Cuando lo consigas, te adentrarás en una magnífica aventura en el misterioso continente de Zelenhgorm...

The Deyrec constitute a small tribe and their name, it is said, stems from an ancient variation of a word in their language possibly meaning "cultivate", but it can just as well mean "venerate". The Deyrec inhabit a small island group, situated in a river bisecting a large plateau on the northern part of the continent. They call this place Senava, meaning "wedge", as the island group resembles a pointed triangle when viewed from above. The Deyrec are primarily farmers and fishermen, with rice and mussels as their main harvest. Despite the rather rich life, the birth rate is low. This is possibly due to a combination of cultural and genetic reasons. They do however take care of those children born, even those who are illegitimate or orphaned. The Deyrec live a quiet and sheltered life, characterised by peace, tranquillity and harmony and lacking either conflict or transactions with anyone else outside Senava. This harmony may come at the cost of development, the Deyrec being loath to accept the strange or different. The Deyrec have a simple, non institutionalised religion based upon a simple, spiritual reverence for nature and its seasonal changes, for the celestial bodies, water and earth.

These are your people and this is your home.



El pueblo Deyrec constituye una pequeña tribu cuyo nombre, según la leyenda, deriva de una antigua variante de una palabra en su idioma que probablemente significaba «cultivar», aunque también podría significar «venerar». Los Deyrec habitan un pequeño grupo de islas enclavadas en las aguas de un río que divide una vasta meseta de la zona norte del continente. Este lugar se denomina Senava, palabra que equivale a «cuña» y que responde a la forma de triángulo alargado que tiene el grupo de islas cuando se miran desde el cielo. Los Deyrec se dedican principalmente a la agricultura y a la pesca, actividades que les proveen en especial de arroz y de mejillones. A pesar de las buenas condiciones de vida, el índice de natalidad es bajo. Probablemente esta circunstancia se deba a la confluencia de factores culturales y genéticos. A pesar de todo ello, los Deyrec cuidan de los pequeños, incluso de los ilegítimos y de los huérfanos. Llevan una vida plácida y sosegada, en un lugar donde reina la paz, la tranquilidad y la armonía, y donde no suelen darse conflictos ni relaciones con nadie que proceda del exterior de Senava. Sin embargo, esta armonía se ha instaurado en detrimento del desarrollo, pues los Deyrec son muy reticentes a aceptar lo extraño o diferente. El pueblo Deyrec tiene una religión sencilla que nunca se ha institucionalizado y que se fundamenta en una extrema devoción espiritual por la naturaleza y los cambios de las estaciones, por los cuerpos celestes, el agua y la tierra.

Este es tu pueblo y tu hogar.

Senava

Die Deyrec sind ein kleiner Stamm, und ihr Name geht, wie es heißt, auf eine uralte Variante eines Wortes ihrer Sprache zurück, das vermutlich „pflegen, kultivieren“ bedeutet, aber es könnte ebenso gut „verehren“ bedeuten. Die Deyrec bewohnen eine kleine Inselgruppe in einem Fluss, der eine weite Hochebene im nördlichen Teil des Kontinents durchschneidet. Sie nennen diesen Ort Senava, was „Keil“ bedeutet, denn die Inselgruppe ähnelt von oben betrachtet einem spitzen Dreieck. Die Deyrec sind überwiegend Bauern und Fischer; die Ernte besteht vor allem aus Reis und Muscheln. Obwohl sie recht gut versorgt sind, ist die Geburtenrate niedrig. Dies könnte durch eine Kombination kultureller und genetischer Faktoren bedingt sein. Für alle Kinder, die zur Welt kommen, sorgen sie aber gut, auch für uneheliche und Waisen. Die Deyrec führen ein ruhiges, behütetes Leben, das durch Frieden, Ruhe und Harmonie gekennzeichnet ist, und es gibt weder Konflikte noch Umgang mit Fremden außerhalb Senavas. Diese Harmonie mag auf Kosten der Weiterentwicklung gehen, da die Deyrec sehr abgeneigt sind, Fremdes oder Andersartiges anzunehmen. Die Deyrec haben eine einfache, nicht institutionalisierte Religion, die auf schlichter, spiritueller geprägter Verehrung der Natur und ihrer Jahreszeiten, der Himmelskörper, des Wassers und der Erde beruht.

Dies ist dein Volk. Dies ist deine Heimat.





Arrikk Vainelrr



Reikko Dommlekk



Ayl Nekkari; "Jester"



Verrit Temmel



Edarr Dienn

- The leading star in the story and your alter ego. Orphaned since you were 12 years old and raised by your grandmother Reikko Dommlekk. You are a rather lonely young man with few friends.
- Es el protagonista de la historia y tu áter ego. Te quedaste huérfano a los 12 años y creciste al lado de tu abuela Reikko Dommlekk. Eres un joven más bien solitario y tienes pocos amigos.
- Die Hauptfigur der Geschichte und dein Alter Ego (anderes Ich). Seit dem Alter von 12 Jahren bist du Vollwaise; deine Großmutter Reikko Dommlekk hat dich aufgezogen. Du bist ein ziemlich einsamer junger Mann und hast nur wenige Freunde.

- Arrikk's grandmother and a wise and loving old woman. Her maiden name was Temmel. She's been offered several times to join the council of elders, because she comes from a family of distinguished heritage and her friendship with Raga Fyrii, the elder's wife.
- Es la abuela de Arrikk y una mujer afectuosa con una gran sabiduría. Su apellido de soltera era Temmel. Le han propuesto en varias ocasiones entrar a formar parte del Consejo de Ancianos, porque procede de una familia distinguida y por su amistad con Raga Fyrii, esposa del Patriarca.
- Arrikks Großmutter, eine weise, liebevolle alte Frau. Ihr Mädchennamen war Temmel. Es wurde ihr mehrere Male die Aufnahme in den Ältestenrat angeboten, weil sie aus einer noblen Familie kommt und mit Raga Fyrii, der Frau des Vorstehers, befreundet ist.

- He is an illegitimate son to Ildo Nekkari. Adopted by relatives in his early years. As an adult he is the market hall jester. Actually he is quite mad and it's hard to know when he's serious and when he's fooling you.
- Es hijo ilegítimo de Ildo Nekkari. A temprana edad fue adoptado por sus familiares. De mayor, se ha convertido en el bufón del mercado. En realidad, está bastante chiflado y nunca se sabe cuándo habla en serio y cuándo te está tomando el pelo.
- Ein unehelicher Sohn Ildo Nekkari's, in der Kindheit von Verwandten adoptiert. Als Erwachsener ist er der Gaukler in der Markthalle. Eigentlich ist er ganz schön verrückt, und man weiß schwerlich, wann er's ernst meint und wann er einen zum Narren hält.

- He is Arrikk's second cousin. His father is a cousin to Reikko Dommlekk. He's the draughtsman in Senava and is in charge of the graphical newspaper bulletin in the village square on the main island.
- Es primo segundo de Arrikk. Su padre es primo de Reikko Dommlekk. Es el dibujante de Senava y está a cargo del boletín informativo gráfico de la plaza del pueblo, en la isla mayor.
- Er ist Arrikks Cousin zweiten Grades. Sein Vater ist ein Cousin von Reikko Dommlekk. Er ist der Zeichner von Senava und für den grafischen Zeitungsauhang am Dorfplatz auf der Hauptinsel zuständig.

- He is a first guard, as many of young men in this family. But to his family's consternation he's earned a reputation as a lady's man rather than a good example to the other guards.
- Es miembro distinguido de la guardia, como tantos otros jóvenes de su familia. Sin embargo, para deshonra de su familia, Edarr se ha ganado una merecida reputación de mujerleigo, en vez de ser reconocido como ejemplo a seguir para los otros guardianes.
- Er ist wie viele junge Männer seiner Familie ein Wächter ersten Ranges. Doch zur Bestürzung seiner Familie hat er sich nicht als gutes Beispiel für andere Wächter, sondern als Frauenheld einen Namen gemacht.

Elan Dienn



- She is a member of the council of elders and is often the defender at trials. She is unmarried and is a cousin to Edarr Dienn's father.
- Es miembro del Consejo de Ancianos y suele actuar como defensora en los juicios. Elan no está casada y es prima del padre de Edarr Dienn.
- Sie ist ein Mitglied des Ältestenrats und tritt bei Prozessen oft als Verteidigerin auf. Sie ist ledig und eine Cousine von Edarr Dienns Vater.

Dero Fyril



- He's the elder of the Deyrec. Though he comes from a poor mussel fishing family, he married Raga Darakk, the daughter to the former elder. He has, according to most people in Senava, proved himself to be a good elder.
- Es el Patriarca del pueblo Deyrec. Aunque nació en el seno de una familia pobre de pescadores de mejillones, Dero se casó con Raga Darakk, hija del Patriarca anterior. En opinión de la mayoría de los habitantes de Senava, Dero ha demostrado ser un buen patriarca.
- Er ist der Vorsteher der Deyrec. Er stammt zwar aus einer armen Muschelfischerfamilie, hat aber Raga Darakk geheiratet, die Tochter des früheren Vorstehers. Nach Auffassung der meisten Bewohner Senavas hat er sich als guter Vorsteher bewährt.

Raga Fyril



- She is the elder's wife. Her maiden name was Darakk and her father was the elder of the Deyrec before her husband. She is a very conceited woman.
- Es la esposa del Patriarca. Su apellido de soltera era Darakk y su padre fue el patriarca de los Deyrec antes que su esposo. Es una mujer extremadamente presuntuosa.
- Sie ist die Ehefrau des Vorstehers. Ihr Mädchennamen war Darakk, und ihr Vater war der Vorgänger ihres Mannes im Amt des Vorstehers der Deyrec. Sie ist eine sehr eingebildete Frau.

Meedr Yurrfd



- He is a ricefarmer and a member of the council of elders. He is a very ambitious man and is often the prosecutor at trials.
- Es agricultor dedicado al cultivo del arroz y es miembro del Consejo de Ancianos. Es un hombre muy ambicioso y a menudo asume la acusación en los juicios.
- Er ist ein Reisbauer und Mitglied des Ältestenrats. Er ist ein sehr ehrgeiziger Mann und tritt bei Prozessen häufig als Ankläger auf.

Edarr Sakk



- He is a very odd and lonely man, who through his extreme sense of order was appointed the official ferryman of Senava. Though he isn't as honest as his reputation says.
- Es un hombre muy extraño y solitario, que fue nombrado barquero oficial de Senava por su excepcional sentido del orden. Aun así, no es tan honesto como dice su reputación.
- Ein ganz seltsamer und einsamer Mann, der wegen seines extremen Ordnungssinns zum offiziellen Fährmann von Senava ernannt wurde, wengleich seine Ehrlichkeit nicht ganz an seinen Ruf heranreicht.

System specifications:
Especificaciones del sistema:
Systemspezifikationen:

Minimum system requirements:
Requisitos mínimos del sistema:
Mindest-Systemvoraussetzungen:

PII 266 MHz
64 Mb RAM
DirectX 7.0 compatible 3D graphic
card with at least 8 Mb RAM
DirectX 7.0 compatible 16-sound card
16x cd-rom
650 Mb free hard drive space
Windows 95/98

Recommended system requirements:
Requisitos del sistema recomendados:
Empfohlene Systemvoraussetzungen:

PII 450 MHz
64 Mb RAM
DirectX 7.0 compatible 3D graphic card
with at least 8 Mb RAM
DirectX 7.0 compatible 16-sound card
16x cd-rom
650 Mb free hard drive space
Windows 95/98



Graphics card:

Zelenhorm requires a Direct X 7.0 compatible 3D card with at least 8 MB VRAM in order to work. We recommend that you always have the latest driver from your manufacturer.

We have found that the following graphics cards can cause problems with Zelenhorm.

Tarjeta gráfica:

Para su correcto funcionamiento, Zelenhorm precisa de una tarjeta 3D compatible con Direct X 7.0 de 8 MB de VRAM, como mínimo. Es recomendable que tengas siempre instalado el controlador más actualizado que haya lanzado el fabricante.

Hemos constatado que las siguientes tarjetas gráficas pueden ocasionar problemas con Zelenhorm.

Grafikkarte:

Damit Zelenhorm funktioniert, braucht man eine mit Direct X 7.0 kompatible 3D-Karte mit mindestens 8 MB VRAM. Wir empfehlen, dass Sie stets mit den neuesten Treibern Ihres Herstellers ausgerüstet sind. Hier eine Liste mit Grafikkarten, die nach unserer Erfahrung problematisch sein können.

Jason Video 67p

Permedia 3 <http://www.3dlabs.com/>

VideoLogic Neon250 <http://www.videologic.com/>

Intel 810 <http://www.intel.com/>

Matrox Productiva G100 <http://www.matrox.com/>

Matrox Millenium G250 <http://www.matrox.com/>

Installing Zelenhgorm:

- 1.) Start your computer and wait until Windows has started.
- 2.) Ensure that you have at least 650 MB free on the partition on which you intend to install Zelenhgorm.
- 3.) Insert the Zelenhgorm CD 1 in the CD-ROM drive. If your computer has 'Autorun' enabled, an installation menu will appear. Follow the instructions on the screen.

If "Autorun" is not enabled, you must start the installation program yourself. Open "My computer" and double-click on your CD-ROM icon and then on "launcher.exe" in the root directory on the Zelenhgorm CD 1. When the setup menu has appeared, click on "install", and then follow the instructions on the screen.

When installation is complete, you can start Zelenhgorm.

Starting Zelenhgorm:

When you have installed Zelenhgorm, there are three ways of starting the game.

- 1.) Starting Zelenhgorm from the programs folder in the start menu.
- 2.) If "Autorun" is enabled, you can click on "Play" when Zelenhgorm's start program appears.
- 3.) Open Windows Explorer and find the folder in which you installed Zelenhgorm. In this folder, double-click on "zelenhgorm.exe" to start the game.

Uninstalling Zelenhgorm:

If you want to uninstall Zelenhgorm, open "My computer" and then "Control Panel", click on "Add/Remove Programs" and then select Zelenhgorm. Click on "Add/Remove". You will then be asked whether you want to uninstall the game; click on OK!

Instalación de Zelenhgorm:

- 1.) Enciende tu ordenador y espera a que Windows se inicie.
- 2.) Comprueba que dispongas de un mínimo de 650 MB de espacio libre en la partición donde vayas a instalar Zelenhgorm.
- 3.) Inserta el CD 1 de Zelenhgorm en la unidad de CD-ROM. Si tu ordenador tiene activada la opción de ejecución automática, aparecerá un menú de instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Si la opción de ejecución automática no está activada, deberás iniciar tú mismo la instalación. Abre «Mi PC» y haz doble clic en el icono de CD-ROM y luego en «launcher.exe», que se halla en el directorio raíz del CD 1 de Zelenhgorm. En cuanto aparezca el menú de instalación, haz clic en «install» y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

Una vez finalizada la instalación podrás iniciar Zelenhgorm.

Inicio de Zelenhgorm:

- En cuanto Zelenhgorm esté instalado, podrás iniciar el juego de tres formas distintas.
- 1.) Inicia Zelenhgorm desde la carpeta Programas del menú Inicio.
 - 2.) Si tienes activada la opción de ejecución automática, en cuanto aparezca el programa de inicio de Zelenhgorm haz clic en «Play».
 - 3.) Abre el Explorador de Windows y busca la carpeta en la que hayas instalado Zelenhgorm. En esta carpeta, haz doble clic en «zelenhgorm.exe» y empezará el juego.

Desinstalación de Zelenhgorm:

Si quieres desinstalar Zelenhgorm, abre «Mi PC» y haz clic en «Panel de Control». A continuación, haz clic en «Agregar o quitar programas» y selecciona Zelenhgorm. Haz clic en «Agregar o quitar». En ese momento, el ordenador te preguntará si deseas desinstalar el juego. Haz clic en Aceptar.

Wie Sie Zelenhgorm installieren:

- 1.) Starten Sie Ihren Computer und warten Sie, bis Windows angelaufen ist.
- 2.) Vergewissern Sie sich, dass Sie in der Partition, wo Sie Zelenhgorm installieren wollen, mindestens 650 MB frei haben.
- 3.) Legen Sie die Zelenhgorm-CD 1 ins CD-ROM-Laufwerk ein. Ist die „AutoPlay“-Funktion aktiviert, wird ein Installationsmenü erscheinen. Folgen Sie dann den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Falls die „AutoPlay“-Funktion nicht zugeschaltet ist, müssen Sie das Installationsprogramm selbst aktivieren. Öffnen Sie „Mein Computer“ und doppelklicken Sie anschließend auf Ihr CD-ROM-Icon, dann auf „launcher.exe“ im Hauptverzeichnis der Zelenhgorm-CD 1.

Sobald das Setup-Menü erscheint, klicken Sie auf „installieren“ und folgen dann den Instruktionen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Wenn die Installation erfolgreich beendet ist, können Sie Zelenhgorm jederzeit starten.

Wie Sie Zelenhgorm starten:

- Wenn Sie Zelenhgorm installiert haben, gibt es drei Wege, um das Spiel zu starten.
- 1.) Starten Sie Zelenhgorm aus dem Programmverzeichnis des Startmenüs.
 - 2.) Falls „AutoPlay“ aktiviert ist, können Sie auf „Play“ klicken, wenn das Startprogramm von Zelenhgorm erscheint.
 - 3.) Öffnen Sie den Explorer und finden Sie den Ordner, in dem Sie Zelenhgorm installiert haben. Doppelklicken Sie dort auf „zelenhgorm.exe“, um das Spiel zu starten.

Wie Sie Zelenhgorm deinstallieren:

Möchten Sie Zelenhgorm deinstallieren, öffnen Sie „Mein Computer“ und dann die „Systemsteuerung“. Klicken Sie auf PROGRAMME HINZUFÜGEN/ENTFERNEN und wählen Sie dann Zelenhgorm. Klicken Sie auf HINZUFÜGEN/ENTFERNEN, woraufhin Sie gefragt werden, ob Sie das Spiel deinstallieren wollen; drücken Sie auf OK!

Panoramic mode:

This is the mode where you explore the world of Zelenhgorm. Use the mouse to look around. When you look in a direction where you can go, a mouse-pointer in the shape of a triangle will appear. ▲

Click the left mouse button to start walking. When you look at an object which you can pick up, the mouse pointer will take shape of a circle. Click the left mouse button to pick up the object. ○

Close-up views:

Sometimes, when clicking on a table for instance, you will enter a close-up view of the table. In this mode there could be things to pick up. [A translucent circle-shaped mouse pointer will indicate that] Use the mouse to explore the area. Once the mouse pointer becomes opaque, you found an object! Click on the left mouse button to pick it up. Click on the right mouse button to leave the close-up view.

Inventory mode:

By clicking the right mouse button while in panoramic mode, you enter the inventory mode. You can leave this mode by clicking the right mouse button again. At bottom of the screen, you can see the objects you are carrying. If you're carrying more object that will fit on screen, you can scroll through the inventory by moving the mouse pointer to either the left or the right side of the visible objects. Select an object by clicking on it. Now a large picture of the object will appear on the screen. If you click on the large picture, you will return to panoramic mode again, this time holding the selected object. The mouse pointer will take the shape of the selected object, but it will be translucent. Look around the panorama. Once you find a spot where you can use the object, the mouse pointer will become opaque. Click the left mouse button to use the object. If you can't use the object in the current mode, you put it back in the inventory by entering and leaving inventory mode by clicking on the right mouse button twice.

Fight mode:

This is where the action takes place. Use the following combinations of mouse moves to knock down the opponent and save yourself from being knocked down:

Left mouse button → Strike against the opponent's head.

Left mouse button + move mouse to the left → Strike against the opponent's left side.

Left mouse button + move mouse to the right - Strike against the opponent's right side.

Right mouse button - When you press and hold the right mouse button, you will automatically perform a matching block if guard is attacking. If the guard isn't attacking, you will perform a random block. [giving the opponent the opportunity to attack you on your other side] You will keep blocking until you release the right mouse button, or the opponent hits you.

Modo panorámico:

Este es el modo que te permite explorar el mundo de Zelenhgorm. Utiliza el ratón para echar un vistazo a tu alrededor. Cuando apuntes en una dirección hacia la que puedes desplazarte, aparecerá un puntero en forma de triángulo. ▲

Pulsa el botón izquierdo del ratón para empezar a caminar. Cuando apuntes hacia un objeto que puedes coger, el puntero del ratón se convertirá en un círculo. Pulsa el botón izquierdo del ratón para coger el objeto. ○

Primeros planos:

A veces, cuando hagas clic sobre una mesa, por ejemplo, pasarás a ver un primer plano de la misma. En este modo también hay cosas que podrás llevarte contigo. [Para indicártelo, el puntero del ratón se convertirá en un círculo traslúcido] Utiliza el ratón para explorar la zona. En cuanto el puntero del ratón se vuelva opaco, sabrás que has encontrado un objeto. Pulsa el botón izquierdo del ratón para cogerlo. Para salir de la vista en primer plano, bastará con que pulses el botón derecho del ratón.

Modo de inventario:

Si estás en modo panorámico y pulsas el botón derecho del ratón, entrarás en el modo de inventario. Para salir de este modo, vuelve a pulsar el botón derecho del ratón. Al pie de la pantalla verás los objetos que te has llevado contigo. Si has acumulado más objetos de los que caben en la pantalla, podrás ver los que permanecen ocultos desplazando el puntero del ratón hacia la derecha o la izquierda de los objetos visibles. Para seleccionar un objeto, haz clic sobre él. Aparecerá entonces en la pantalla una imagen del objeto a gran escala. Si haces clic en esa imagen, volverás de nuevo al modo panorámico, y tendrás entre las manos el objeto que has seleccionado. El puntero del ratón adquirirá la forma del objeto seleccionado, pero será



traslúcido. Echa un vistazo a tu alrededor. En cuanto des con un lugar donde puedas utilizar el objeto, el puntero del ratón pasará a ser opaco. Pula el botón izquierdo del ratón para utilizar el objeto. Si no puedes utilizar el objeto en el modo en el que te encuentras, devuélvelo a tu inventario entrando y saliendo del modo de inventario, es decir, pulsando dos veces el botón derecho del ratón.

Modo de lucha:

Este es el modo en que entras en acción. Para abatir a tu contrincante y evitar que te venza él a ti, puedes utilizar las siguientes combinaciones de movimientos con el ratón:

Botón izquierdo del ratón: Ataque a la cabeza del contrincante.

Botón izquierdo del ratón + desplazamiento del ratón a la izquierda: Ataque al costado izquierdo del contrincante.

Botón izquierdo del ratón + desplazamiento del ratón a la derecha: Ataque al costado derecho del contrincante.


Botón derecho del ratón: Si el contrincante te ataca, pulsa el botón derecho del ratón y manténlo presionado para lanzar un golpe de defensa que interceptará el ataque de tu contrincante.

Si tu oponente no está atacando, darás un golpe de defensa al azar [con lo que tu contrincante tendrá la posibilidad de atacarte por el otro lado].

Continuarás dando golpes de defensa hasta que sueltes el botón derecho del ratón o hasta que tu atacante te golpee.

Panoramamodus:

Dies ist der Modus, in dem Sie die Welt von Zelenhorm erkunden. Benutzen Sie die Maus, um sich umzusehen. Wenn Sie in eine Richtung schauen, in die Sie gehen können, wird ein Mauszeiger in Form eines Dreiecks auftauchen. 

Klicken Sie auf die linke Maustaste, um loszugehen. Wenn Sie ein Objekt betrachten, das Sie auflösen können, wird der Mauszeiger die Form eines Kreises annehmen. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um das Objekt zu nehmen. 

Nahaufnahmen:

Manchmal werden Sie, wenn Sie z.B. einen Tisch anklicken, eine Nahaufnahme des Tisches erhalten. In diesem Modus könnte es Dinge zum Mitnehmen geben. (Ein durchscheinender kreisförmiger Mauszeiger teilt

Ihnen das mit.) Benutzen Sie die Maus, um den Bereich zu erkunden. Sobald der Mauszeiger undurchsichtig wird, haben Sie ein Objekt gefunden! Klicken Sie auf die linke Maustaste, um es mitzunehmen. Klicken Sie auf die rechte Maustaste, um die Nahaufnahme zu verlassen.

Inventarmodus:

Indem Sie die rechte Maustaste anklicken, während Sie im Panoramamodus sind, gelangen Sie in den Inventarmodus. Sie können diesen Modus verlassen, indem Sie erneut auf die rechte Maustaste klicken. Am unteren Rand des Bildschirms können Sie die Objekte sehen, die Sie mit sich führen. Falls Sie mehr Objekte tragen, als auf den Bildschirm passen, können Sie durchs Inventar scrollen, indem Sie den Mauszeiger entweder zur linken oder zur rechten Seite der sichtbaren Objekte führen. Wählen Sie ein Objekt aus, indem Sie es anklicken. Es wird daraufhin ein großes Bild des Objekts auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn Sie das große Bild anklicken, werden Sie in den Panoramamodus zurückkehren, jedoch halten Sie jetzt das ausgewählte Objekt in der Hand. Der Mauszeiger wird die Form des gewählten Objekts annehmen, wird aber durchscheinend sein. Schauen Sie sich im Panorama um. Sobald Sie eine Stelle finden, an der Sie das Objekt gebrauchen können, wird der Mauszeiger undurchsichtig. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um das Objekt zu benutzen. Wenn Sie das Objekt im gegenwärtigen Modus nicht gebrauchen können, legen Sie es ins Inventar zurück, indem Sie durch zweimaliges Klicken der rechten Maustaste in den Inventarmodus eintreten und diesen wieder verlassen.

Kampfmodus:

Hier findet die Action statt. Benutzen Sie die folgenden Kombinationen von Mausbewegungen, um den Gegner niederzustrecken und sich selbst davor zu retten, niedergestreckt zu werden:

Linke Maustaste – Schlag gegen den Kopf des Gegners.

Linke Maustaste + Bewegung der Maus nach links – Schlag gegen die linke Seite des Gegners.

Linke Maustaste + Bewegung der Maus nach rechts – Schlag gegen die rechte Seite des Gegners.

Rechte Maustaste – Wenn Sie die rechte Maustaste drücken und niedergedrückt halten, werden Sie automatisch in geeigneter Weise abblocken, falls ein Wächter angreift. Greift aber der Wächter gerade nicht an, werden Sie nur ziellos abblocken (womit der Gegner Gelegenheit zum Angriff auf Ihre andere Seite hat). Sie werden weiter abblocken, bis Sie die rechte Maustaste freigeben oder der Gegner Sie trifft.

Voice over:

Sissela Benn
Kerstin Birde
Christina Lantz
Michi Lantz
Vanessa Poole
Alan Rees
Lee Strider
Tomas Tegler

Designers:

Nils-Petter Ekwall
Thomas Holm
Torbjörn Jörgensen
Petter Lawenius

3D-graphics:

Peter Minorsson
Lars-Aage Nilson
Odd Nydrén
Jimmy Petterson Chan
Sarmite Roske
Anders Wallström

Continuity:

Anna Idman

Video Compositing:

Sophie Ljungblom
Odd Nydrén
Magnus Welinder

Programmers:

Oliver Heusinger von Waldegg
René Højstrand
Kent Persson

Sound:

John Fritzell
Daniel Lidén
Camilla Mauritzson
Martin Nilsson

**Computer-technical
coordination:**

Per Almered
Tobias Olsson

Casting:

Kerstin Birde

Costume Design:

Petter Lawenius

Costumes:

Eva Elisson
Lotta Larsson
Thérèse Schimmelsohn
Niklas Strand

Make Up:

Eva Andersson

Storyboard:

Petter Lawenius

Filmproduction manager:

Tobias Radomski

Assistant Directors:

Kerstin Birde
Magnus Welinder

**Video Editor and
Technical Director:**
Magnus Welinder

Co-writer:
Kerstin Birde

Translation:
Steven Hughes

Production Assistants:
Bengt Gilbert Andersson
Lotta Larsson
Petra Lindholm
Tobias Olsson
Semaat Rustem

Technical Manager:
Tobias Olsson

Props:
Staffan Berggren
Martin Tjärnvall



**Electricity and
Lighting assistants:**
Niklas Lagström
Lisa Olson

Grips:
Fredrik Colliander
Niklas Lagström
Mariano Fidalgo

Runner:
Martin Tjärnvall

Additional 3D-graphics:
Rodrigo Cespedes
Anders Corlin
Margot Edström
Mike Klein
Sebastian Lindoff
Monika Lis
Stephan Nilsson
Jeremy O'Hayon
Douglas Parker

David Passgård
Susanne Persson
Pixel 3D
Christopher Tolbert

Additional Video Compositing:
Michi Lantz
Christopher Tolbert

Additional Video Editing:
Michi Lantz

Additional Casting:
Jesper Isberg

Additional footage:
Jean-Yves Dion c.s.c
Artbeats Digital Film Library

Technical consultants:
Hans Hansson
Stefan Larsson

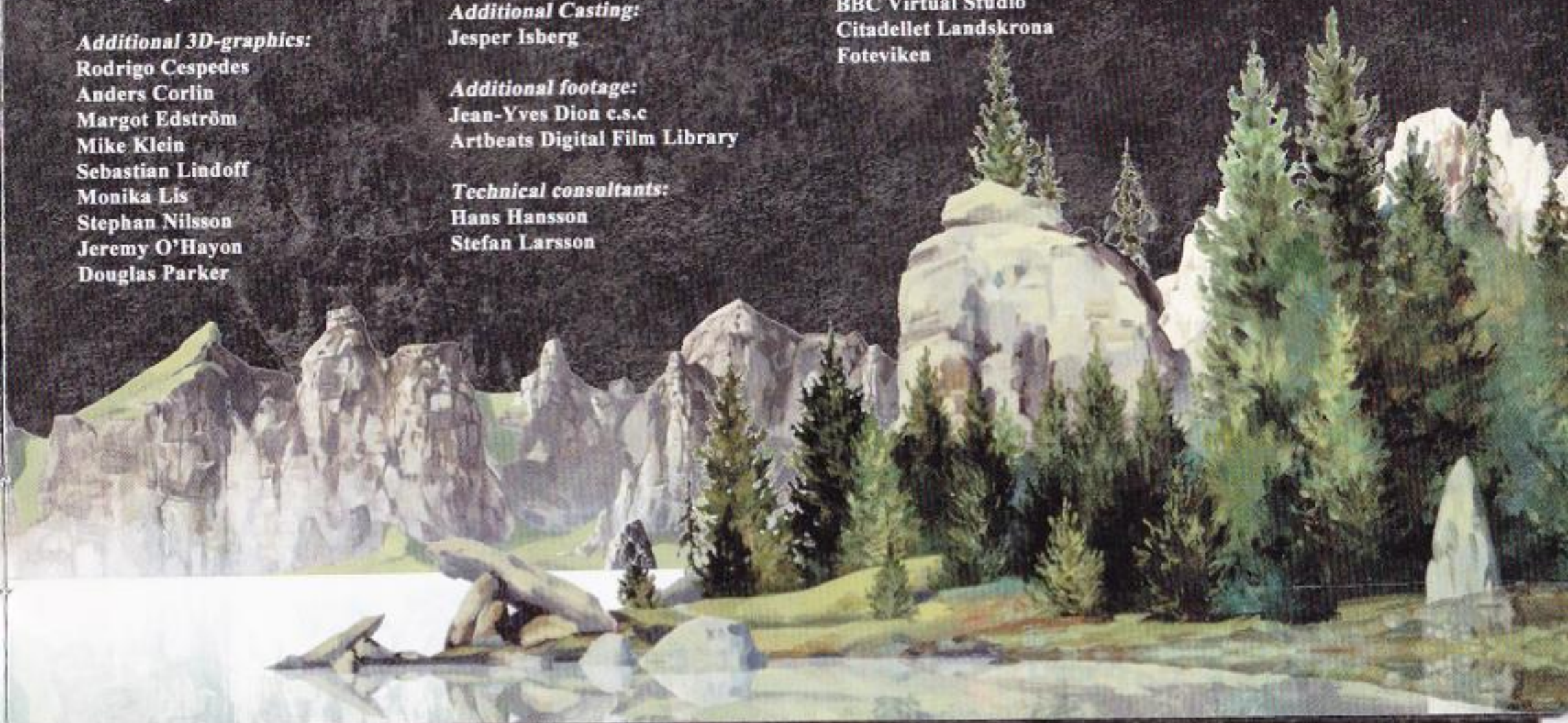
Website:
Stefan Isberg

Attorney at law:
Fred U Fierst, Fierst and Pucci LLP

Technical Support:
Patric Römbo

Special thanks to:
Andante AB
Karin Andersson
BBC Virtual Studio
Citadellet Landskrona
Foteviken

Föreningen Ulfhednir
Emma Klein
Moviemakers
Anders Nilsson
Sven Persson
Preisler Optik
Prisma AB
John Stenbeck
Stratventure AB
Studio Martin Hennel
Torups Slott
Ångavallens Hälsogris™



In loving memory of our friend Magnus Welinder

Director and Producer.....Michi Lantz

Co-Producer.....Torbjörn Jörgensen

Executive Producer.....Mats Nilsson

Concept, Story and Script.....Magnus Welinder

Production coordinator & Lead 3D-graphics.....Odd Nydrén

Conceptual Designer.....Petter Lawenius

Music composer.....John Fritzell

Cinematographer.....Fredrik Elg

Lead Programmers.....Oliver Heusinger von Waldegg, René Højstrand

Gamedesign and Gameplay.....Magnus Welinder

The Deyrec:

Kim Ahlström, Per Almered, Carl-Gustaf Andersson, Marianne Andersson, Oliver Andersson, Peter Andersson, Sara G Andersson, Michael Asmundssen, Konrad Beckman, Kevin Benn, Staffan Berggren, Alexander Bergman, Nils Birde, Thea Birde, Gunnel Blomstedt, Adam Bruce, Annika Carlsson, Åsa Carmesund, Michael Danielsson, Susanna Dzamic, Eva Elisson, Charlotta Engelbrecttsson, Josefin Engelbrecttsson, Matilda Engelbrecttsson, Nora Engelbrecttsson, Peter Faling, Robert Faling, Birgitta Fernström-Sotheran, Sofia Fribyter, Martin Frick, Dennis Glanby, Petra Glans, Sören Gullstrand, Magnus Gröning, Harald Hansson, Ian Heathcote, Peter Heurlin, Oliver Heusinger von Waldegg, Tiina Hirvonen, Jonas Holm, James Hong, Steven Hughes, René Højstrand Hansen, Jesper Isberg, Stefan Isberg, Martina Juhlin, Oliver Jørgensen, Jan-Olof Kjellgren, Kristina Klang, Gutti Lantz, Felicia Larsson, Linus Larsson, Petter Lawenius, Joachim Leksell, Daniel Lidén, Sophie Ljungblom, Josefin Ljungman, Jesper Malm, Alan Manson, Sara McGlenn, Sharon McGlenn, Peter Minorsson, Marlene Munoz, Nils Johan Myrbratt, Maria Månsson, Joakim Narin, Annie Nordberg, Rebecka Nordström, Jessica Nygren, Ninna Olsson, Helena Persson, Marcus Persson, Maria Persson, Igor Petersson, Jimmy Petterson Chan, Sindra Peterson, Adrian Pratt, Benny Rask, Paula Richardson, Kirsten Roth, Vidar Salemark, Anna Schalin, Thérèse Schimmelsohn, Birgitta Smiding, Maj-Britt Steiner, John Stenbeck, Niklas Strand, Christer Strandberg, Erik Strandberg, Malin Svensson, Eva Söderqvist, Martin Tjäravall, Anders Wallström, Robin Westman, Peter Wyberg, Bertil Åkesson, Inger Åkesson *The Dog: Tösen*

The Din'Siglez:

Jane Fransson, Anders Kungsmann, Lotta Larsson, Odd Nydrén

The Karish:

Simon Andersson, Christian Fex, Magnus Welinder

The Fimwe:

Thomas Erlandsson, Helle Have, Annika Jørgensen, Marianne Jørgensen, Rune Knude, Tomas Lejon, Guido Libmanis, Nanna Sarauw, Daniel Svedlund

The Maan:

Lennart Ahlqvist, Truls Bårg-Hedström, Anna Helin, Vasil Kojevski, Kojevski Jr, Michi Lantz, Kristian Larsson, Franco Manfrinato, Saad Saad, Danica Srnic, Christopher Tolbert

The Booigi:

Bengt Gilbert Andersson, Gerty Andersson, Kenny Baker, Jeremy Bulloch, Marianne Granström, Elisabeth Karud, Bertil Larsson, Leif Lindahl, Petra Lindholm, Stefan Marasescu, Gustaf de la Motte, Mats Nordqvist, Tobias Olsson, David Passgård, Robert Pisanikovski, Leo Sörenssen

The Desert Raiders:

Fredrik Colliander, Mika Hirvonen, Diana Jørgensen, Linda M'Batha, David Prowse

The Ancient People:

Eva Elisson, Sebastian Lindoff

